LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Replay®

N3

AÑO 1 · NÚMERO 3
FEBRERO 2017 · $50



RESCUING YOUR ROUTE!
#1
VIGILANTE
TOP KIT IN TOWN!
Data East is proud to announce the beginning of a new era! VIGILANTE, the new aggressively-priced upright and the generic horizontal kit, is just what your route needs. Call your local Data East distributor now – the supply is limited!
Data East USA, Inc. 470 Needles Drive, San Jose, California 95112. (408) 286-7074
DATA EAST

POWER

A MENOS QUE DOMINES "HADOUKEN", NUNCA ME VAS A VENCER

A DIFERENCIA DE MI COMPADRE KABUTO, JAMÁS TUVE LA OPORTUNIDAD DE ESCRIBIR UN EDITORIAL; SI BIEN ESTE ES EL PRIMERO, ESCRIBO SOBRE VIDEOJUEGOS DESDE HACE AL MENOS DIEZ AÑOS.

Quizá tenga que ver con una simple razón: antes de aprender a leer, andaba yo boxeando en la Dynacom para luego surfear en la más hermosa de todas, mi amada Sega Genesis. En la vida, mal que les pese a algunos, hay que ponerse camisetas, y el día que me entierren mi ataúd será azul y sonará la hermosa música del Casino Night, el más bello nivel que el equipo de *Sonic* nos dio.

Pero tampoco de esto quiero hablar: mi génesis o muerte con los videojuegos es algo que se irá dilucidando en esta hermosa revista que logramos armar. Pero sí me gustaría mencionar algunas cosas relativas a ***Replay***, los videojuegos y todo esto que estamos generando.

Hace no mucho, una amiga me comentó, mientras me veía enchufado a mis múltiples emuladores: "Pero ¡che, qué tipo nostálgico que sos vos!". Mi ira no fue poca. Soy nostálgico, sí, pero no con los videojuegos. ¿Cómo serlo, si nunca dejé de jugarlos? ¿Es posible, y por favor, no me mientan, no jugar *Rock'n'Roll Racing* una vez cada tanto, ganar el *Monkey Island* año a año, meterse en el *Battle City*, gastarse unas fichitas en algún arcade perdido?

No es posible vivir sin rejugar constantemente. No se trata de nostalgia, porque nunca dejamos de jugarlos. Los videojuegos son como los films clásicos, los grandes libros, los buenos discos: necesitan siempre una relectura, un replay constante. Porque el arte es así, no acaba en la primera experiencia, sino que ahí recién comienza.

De todas formas, la nostalgia está presente, es innegable. Porque algunos quizás hayan dejado los joysticks colgados, las consolas olvidadas y los cartuchos llenos de polvo. Para eso hacemos ***Replay***, para decirles, muchachos, que ya es hora de sacar los jueguitos de ese armario oscuro y húmedo, ¿no creen?

Sergio

DESDE CHIQUITO yo te sigo a todos lados.

N3

Replay
equipo

CORRIGE
Hernán Moreno.

RETOCA DIGITALMENTE
Romina Tosun.

DISEÑAN
Juan Ignacio Papaleo, Marcelo Bermúdez.

ESCRIBEN
Carlos Andrés Maidana, Daniela Saav, gBot, Sergio Amor, Sergio Andrés Rondán, Ezequiel Vila, Esteban Torre, Leonardo Vaccani, Juan Ignacio Provéndola, Jimena Nymeria, Juan Manuel Péndola, Andrea Cukier, Agustín Ríos.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de febrero de 2016.

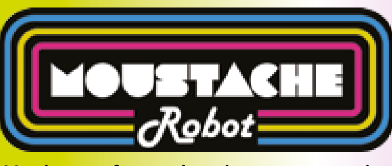


DTO. COMERCIAL › Diego Maidana
comercial@revistareplay.com.ar
Celular: (011) 15 3761 8514



PUNTOS DE RETIRO Y VENTA
› revistareplay.com.ar/comprar





¡Mandanos tu foto con la revista a correo@revistareplay.com.ar y participás en el sorteo* de una remera de *Street Fighter II* de Moustache Robot!
El ganador del mes de febrero es Juan Pablo Arias Zalazar. ¡Felicitaciones!

* Atención: no se realizan envíos de los premios, salvo para los ganadores cuya dirección de entrega esté a más de 300 kilómetros de la Ciudad de Buenos Aires. Los premios deberán ser retirados por los ganadores exclusivamente en donde indique MOUSTACHE ROBOT, en día y horario acordados. Los gastos de traslado correrán por cuenta de los ganadores.



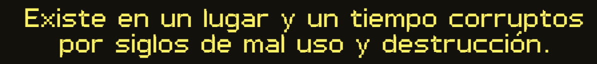


BIENVENIDO A MI APOSENTO.



SOY EL CAMPEÓN ETERNO, GUARDIÁN DE ESTE VASTO COMPLEJO DE LUCHA.





Mi propósito en este gran esquema es mantener el balance entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, la esperanza y la desesperanza.

Ahora este balance se ha perdido y la misma estructura que mantiene el mundo unido se verá desgarrada.

Tu futuro, mi presente, ha sido destruido por un cruel e injusto giro del destino.

Nueve individuos de diversos períodos en el tiempo fueron asesinados antes de que sus vidas pudieran afectar esta oscura existencia.

He observado cada una de sus cortas vidas y fui incapaz de detener el caos.

He pasado siglos preparando mi poder para este exacto momento. Soy la pura e inmaculada energía de todos los grandes maestros de artes marciales que vivieron antes que yo. Su habilidad, sabiduría, conocimiento y fuerza interior están a mi disposición.

Incluso con la fuerza de sus poderes conjuntos, solo puedo premiar a uno de los nueve individuos con el regalo de la vida. Cualquiera de ellos puede tener un efecto igualmente profundo en el futuro. Por esta razón, el combate debe tener lugar.

Al finalizar esta competencia, solo uno quedará. El ganador será vuelto a la vida unos pocos segundos antes de su muerte, y se le permitirá evitar el pasado con el conocimiento para cambiar el futuro.

SOLO UNO PUEDE VIVIR PARA QUE EL BALANCE PUEDA SER NUEVAMENTE ALCANZADO.

QUE COMIENCE EL COMBATE...







Compañía_SUNSOFT
Año de lanzamiento_1993
Diseñador_MICHAEL LATHAM
Plataforma_MEGA DRIVE

START

FULL THROTTLE REMASTERED

DESPUÉS Y ANTES: arriba, la intro remasterizada. Abajo, la intro versión 1995. ¡Porque amamos los píxeles, que les quede claro!

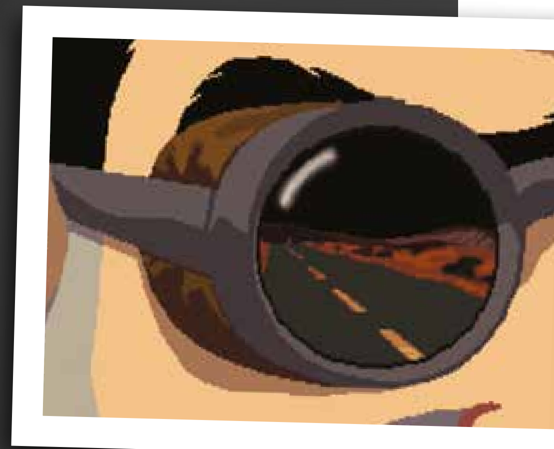
ANDAR ANDANDO SOLO ANDANDO POR ANDAR

DOUBLE FINE PRODUCTIONS SE ENCUENTRA TRABAJANDO EN LA VERSIÓN REMASTERIZADA DEL *FULL THROTTLE*.

.TXT NICOLÁS GIORGETTI

Corría el año 1995. Para ese entonces mi tío compró para trabajar "pasando música con la computadora, ¡algo innovador!", una placa de sonido Sound Blaster. Recuerdo la caja en la que vino: ¡era enorme! y solo tenía una simple placa, tres manuales y un CD maravilloso con juegos de Lucas Arts "para probar la calidad de sonido". El disco incluía la versión demo con los primeros 4 niveles del *Star Wars Dark Forces* y un jueguito completo de aventura llamado *Full Throttle*. El manual tenía la historia: sos Ben, el líder de los Polecats, una banda de motoqueros que aún se aferran a las dos ruedas en un mundo futurista lleno de autos voladores y minivans. Parando en el bar de siempre, te topás con un millonario que te ofrece un trabajo que no podés rechazar. ¿Qué puede malir sal?

Double Fine Productions, la empresa de Tim Schafer (quien fue el líder de proyecto del *Full Throttle* y el *Grim Fandango* originales en Lucas Arts), que ya realizó las versiones "remasterizadas" de *Grim Fandango* y *Day of the Tentacle*, va a lanzar el *Full Throttle Remastered* en 2017 para PS4, PlayStation Vita y PC. ¿Qué hace la versión remasterizada? Nada menos que volver a dibujar cuadro por cuadro todos los entornos, todos los personajes, mejo-



FOTOS: CORTESÍA DOUBLE FINE PRODUCTIONS (APERTURA), LUCAS ARTS (ANTEOJOS).

rar los sonidos y agregar material extra (desde arte conceptual hasta comentarios del desarrollador). Y, como es común en las otras versiones remastered (e incluso las no realizadas por Double Fine, como los *Monkey Island*), vamos a poder "volver atrás" y observar los gráficos originales, como si volviéramos a ser niños frente a una pantalla de DOS.

Full Throttle Remastered nos va a ofrecer una oportunidad de revivir todo lo vivido

¿CUÁNDO PERDIMOS LA BUENA COSTUMBRE DE QUE LOS JUEGOS TENGAN PROTAGONISTAS INTERESANTES?

hace años, recorrer las mismas rutas, pelearnos con los mismos motoqueros y jugar con el mismo cuchillo en el mismo bar. Todo eso, con el agregado de comentarios del desarrollador y una restauración audiovisual realizada por alguien que conoce el "source material". Quizás esto sea lo más crucial: si no lo hacía Tim Schafer, alguien más lo iba a intentar.

Al cierre de esta nota, no hay fecha exacta de lanzamiento más allá del año, aunque ya mismo *escucho a las rutas llamarme, son voces graves que me invitan a rodar. Dicen extrañar mi errante andar. Pedal a fondo, tierra adentro, sueños invaden mi descanso. Con su carga de convide rutero, atravesar los amplios llanos, por llegar a ningún lugar como hace el viento.*



(1) EL CREADOR DE LA BESTIA: Tim Schafer hoy, nos cuenta el trabajo alcanzado en la reversión pronta a lanzarse. **(2) VALE LA PENA:** *The Making of Full Throttle Remastered*, minidocumental que podés ver en doublefine.com y así apagar ansias (¡o alimentarlas aún más!).

MARATÓN GAMER

MILES DE PARTICIPANTES SE DESAFÍAN A CREAR UN JUEGO EN UN FIN DE SEMANA. CRÓNICAS DE LA EDICIÓN LOCAL DESDE LA TRINCHERA. .TXT ANDREA CUKIER

La Global Game Jam es un encuentro mundial de desarrolladores que tiene como propósito la creación de videojuegos o juegos de mesa en 48 hs.

Vivir el evento desde adentro resulta muy intenso, si bien las reglas del evento son sencillas.

Cada año cambia la temática y es un secreto que se devela en la presentación de cada sede. Como es un evento global y hay países con distintos husos horarios, está estrictamente prohibido develar la temática desde que inicia el evento en Nueva Zelanda hasta que finaliza la presentación en la sede de Hawaii, que es la que comienza en último lugar.

Cualquier ciudad puede proponer una sede y los participantes se anotan para participar en una o varias disciplinas: programación, diseño, música o guión, entre otras. Argentina contó con 17 sedes este año, en donde se crearon 179 juegos, y *Replay* estuvo presente en las sedes de UTN Buenos Aires y Globant Mar del Plata.

Queda claro que el límite de tiempo favorece la creación de juegos experimentales y el compañerismo y fortalece la expansión de las industrias locales.

Si bien se recomienda dormir al menos 4 hs. por jornada, varios deciden "seguir de largo" en pos de terminar el juego en tiempo y forma. Para el segundo día, el espacio parece un set de *The Walking Dead* en donde hay igual cantidad de ojeras como de buena onda entre los equipos.

El evento también funciona como networking porque, al estar en contacto con gente de la industria, los vínculos que se generan durante este fin de semana pueden llegar a resultar en futuras oportunidades de trabajo.

La primera edición de este evento fue en 2009 y la última edición batió récords de convocatoria: se realizó a fines de enero, la temática de este año fue Ondas, participaron 95 países y +36.000 jammers y se finalizaron 7000 juegos. **GAME OVER.**

CLIPPY'S NEW JOB
Jugá esta creación de la *GGJ* en alexhans.itch.io/clippy



REPLAY EN LA CANCHA: testeando las nuevas y rápidas creaciones.

+INFO globalgamejam.org

FOTOS: CORTESÍA DOUBLE FINE PRODUCTIONS (FULL THROTTLE), CORTESÍA ANDREA CUKIER (GLOBAL GAME JAM).

¡EVERDRIVE! ¡EL MEJOR INVENTO RETROGAMER!

LA DIFERENCIA ENTRE JUGAR, COLECCIONAR Y COLECCIONAR PARA JUGAR.

.TXT DANIELA SAAV

En los noventa solo queríamos jugar, a muchos nos era irrelevante la originalidad o no de los cartuchos de 8 y 16 bits, es más, hasta era confuso ser conscientes de qué era o no original, pero para nuestra sorpresa, en un mundo ya dominado por la piratería aparecen los soñados multicarts. ¿Por qué no tener muchos juegos en un solo cartucho? A nivel de lo original, uno de los primeros cartuchos múltiples fue el *Super Mario/Duck Hunt* de la NES (aunque Atari ya tenía curiosos compilados); pero en Japón, gracias a las técnicas de mapeo, nos sorprenderían con los primeros multicarts de 8 bits ¡en Family! ¿Cómo olvidar el súper 42 in 1 o los engañosos 99999 in 1. En fin, la Sega Megadrive japonesa clónica no se quedaría atrás, generarían cartuchos clónicos de desde 2 hasta 14 juegos, hasta llegar a poderosos multicarts truchos actuales de más de 150 juegos. Aquí comienza nuestra aventura por tener la mayor cantidad de juegos posibles en poco espacio, en un solo cartucho.

Igor Golubovskiy, inventor, ingeniero de profesión y científico del game, es el mayor referente de lo que sería el mejor invento del videojuego retro, el everdrive, pero ¿qué es el everdrive? En resumen, sin sumergirnos en datos técnicos wikipediables, es la posibilidad de jugar la mayoría de juegos de una consola en su hardware original, desde una micro SD, en un cartucho.

Igor descubrió (es fácil decirlo) que tanto los cartuchos originales como los clónicos eran unidades de almacenamiento de ROMS y que debía encontrar la manera de hacer que fueran "reescribibles" una y otra vez, sin utilizar engorrosas máquinas para fabricar repros (cartuchos ilegales caseros), reduciendo el proceso en tamaño y tiempo. ¡Y tuvo éxito!

> *AQUÍ NADIE ESTÁ EMULANDO NADA, ES TAL CUAL LO JUGASTE EN EL ORIGINAL.

¿Es emulación? ¿La experiencia de juego cambia? Definitivamente no. El ROM, si es bien buscado, puede ser idéntico al original (como esos archivos que buscamos en Internet para los emuladores que terminan en (i)). Los "saves" se guardan gracias a una pila como los originales y la experiencia de juego es igual, ya que se ejecuta con el hardware de la consola; dicho en criollo, "con la 'Family' y sus controles"

¿Abarcan la mayoría de los juegos? ¡Definitivamente no! Existen juegos con chips especiales o con un mapeo especial que impiden que sea un cien por ciento. Según los foros, la cobertura del catálogo es mas o menos así. Famicom/NES, 95%; Sega Genesis/Megadrive, 98%; SNES, 88% (aun en las mejores versiones); N64, 90%; GBA, 99%; eso entre las consolas más reconocidas.

¿Se justifica su compra? Definitivamente sí, si sos un gamer coleccionista que quiere conservar ese sellado de fábrica que a la menor rotura costará la mitad o sos un videojugador de pura cepa que solo quiere jugar sus títulos favoritos, vale la pena tenerlo. Y Krikzz no me está pagando un mango por decir esto, pero es una compra de la que no te arrepentirás jamás y el mejor invento retrogamer de nuestra era.

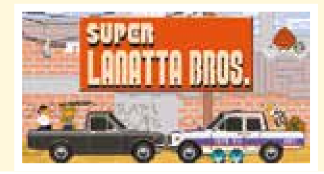


UNA NOTICIA, UNOS PIBES CRANEANDO: SHITTY GAMES

HACER UN JUEGO NO ES UNA CUESTIÓN EXCLUSIVA DE RECURSOS.

.TXT BER SEKTOR+KABUTO

Shitty Games es un proyecto llevado adelante por un puñado de jóvenes entusiastas estudiantes de diseño multimedia, los cuales explotan (con una estética retro y pixelart) la "noticia del momento" y nos regalan a nosotros algún juego repugnante y adictivo. Impulsados en un primer momento por conflictos que hacían a sus casas de estudio (FBA, UNLP), una bomba de creatividad les explotó en la cara: el gendarme carancho. El juego (impulsado por montañas de vergüenza ajena) no se hizo esperar.



En un abrir y cerrar de ojos tuvimos un *Frogger* parodiando el desafortunado acontecimiento, un agente del orden saltando delante de un auto para que "lo pisara".

El camino se empezaba a marcar, las herramientas son la parodia, el humor ácido y una fuerte dosis de crítica social. Los clicks no tardaron en llegar y transformaron ese enojo en algo productivo, divertido.

Si tuviéramos que elegir una de las producciones de Shitty Games creo que la mejor opción sería *Ignorambo VS el Ejército Feminazi de Babalon,* en donde se pone sobre la mesa un tema que hoy está tan en boga, la violencia de género.

Pueden jugar todas las obras directamente desde la página de Facebook del proyecto: facebook.com/shitigueims.

¿Más Shitty Games? Googleen su alianza con la gente de Trucho Toys y disfruten de las aventuras del Capitán Menopausia.

FOTOS: CORTESÍA KRIKZZ (EVERDRIVE), CORTESÍA SHITTY GAMES (SHITTY GAMES).

PREFERENCIAS DEL SISTEMA

ELEGIDOS DESDE LA REDACCIÓN DE *REPLAY*

EL PROYECTO "THE 64" SIGUE AVANZANDO

Primero mediante el financiamiento colectivo, ahora solo a través de su web, el proyecto "the64" está juntando el dinero suficiente para tener lista en abril de 2017 una versión actualizada -y una portátil- de la computadora más vendida en el mundo.

▸ the64.computer



ESOS COLORES. Se la jugaron por la más vendida.



VIOLENCIA DE GÉNERO. De género beat em' up.

DOUBLE DRAGON IV

La gente de Arc System Works, que compró los derechos de la saga en 2015, planeó su edición para el 30 de enero de 2017. En un principio para Windows y PlayStation 4.

▸ arcsystemworksu.com

Javier Sin Tierra
@JavierSinTierra

Salió el Super Mario Run. Te dormiste, Sonic.

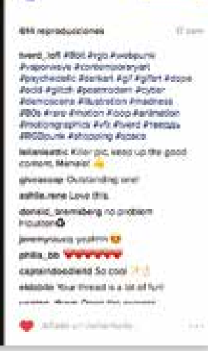
CÓMIC EN PIXEL ART ARGENTINO

Alexander Duré es el genio detrás de esta hermosura que les recomendamos buscar y bajar -¡gratis!- de la web. Escrito y dibujado por él, *INTRO* logra un mix entre papel y jueguito que alucina.



▸ facebook.com/introelcomic





SIGUIENDO A LOS BUENOS

Desde la redacción de *REPLAY* recomendamos seguir a este artista de motion loop art en Instagram y Behance por su estilo bien de los ochenta pero con imágenes sumamente originales.

▸ behance.net/tvrd
▸ instagram.com/tverd_lofi

BLOC DE NOTAS

ESTE NÚMERO INVITAMOS A **HERNÁN LOIACONO*** A QUE NOS COMPARTA SUS ANOTACIONES MENTALES.



▸ EL FAMILY GAME COMO COLECCIÓN

¿Por qué, con tanto para coleccionar, el FG (Family Game) es tan codiciado?

Hoy en día, con Internet, dentro de lo original (Nintendo, Sega, Atari, etc.) es fácil saber la rareza o el valor de algo, tener es sinónimo de poder...

Están, por supuesto, las oportunidades únicas: la semana pasada me traje una NES con el *Mario Bros./Duck Hunt* por $50, pero las colecciones no se arman de oportunidades únicas ni del juego más común de NES, y los chicos que buscan material original (y hablo de chicos en sus 30 y 40) generalmente invierten mucho dinero para que estas crezcan.

Los coleccionistas de FG manejamos otros valores, somos buscadores de versiones antiguas, marcas piratas “Bitgame, Edu, Electrolab, Micro Genius, etc.”, detalles de fabricación nacional y material de videoclubes (memorias eprom, etiquetas caseras en papel fotográfico), consolas en sus miles de formatos, destacando los Froggy y los Ntdec, totalmente descatalogados, que vamos descubriendo a medida que crecen las colecciones y los grupos...

Por eso FG es un mundo aparte, abarca NES, Famicom y juegos no oficiales; cada objeto es potencialmente único, pudiendo variar el mismo contenido en muchas formas, es cuestión de ver la magia y de dejarse invadir por esos colores inocentes que nunca se volvieron a ver en los videojuegos.

*HERNÁN ES TÉCNICO INFORMÁTICO, ESTUDIANTE DE INGENIERÍA EN SISTEMAS, RESTAURA CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS COMO HOBBY Y COLECCIONA FG DESDE HACE UNOS 10 AÑOS. LO PUEDEN BUSCAR EN WWW.FACEBOOK.COM/HERNANLOIACONO.

FOTOS: CORTESÍA THE64.COM (COMMODORE 64), CORTESÍA ARC SYSTEM WORKS (DOUBLE DRAGON IV), CORTESÍA JAVIER SIN TIERRA (ÍDEM), CORTESÍA ALEXANDER DURÉ (INTRO), CORTESÍA TVERD_LOFI (ÍDEM), CORTESÍA HERNÁN LOIACONO (BLOC DE NOTAS).

SELECT PLAYER

SEBASTIÁN OBIA

"TENGO 468 CARTUCHOS DE SEGA RÉPLICA EN CAJA DE LOS 90"

.TXT KABUTO .PIC JUAN IGNACIO PAPALEO



READY.

SEBASTIÁN (ALIAS "EL MONO") es un pibe de barrio, pero como todos los que pasan por esta sección tiene dentro de sí esa pasión por los videojuegos. Es así como el Mono, con el pasar de los años y a base de mucho trabajo, se convirtió en uno de los más grandes coleccionistas que *Replay* tuvo el gusto de entrevistar.

¿Qué son los videojuegos y el coleccionismo para vos?

Es algo bueno, algo lindo, es algo para pasarla bien y más que nada para estar tranquilo, un pasatiempo, tranquilidad y disfrute. Te olvidás de todo con eso. Y el coleccionismo es querer conseguirlos todos, todos los de una clase/ empresa. La tranquilidad y un objetivo.

¿Qué pensás de la comunidad de coleccionistas en Argentina?

Creo que hay de todo, cada uno tiene su forma de conseguir los juegos, nos conocemos casi todos, por grupos de Facebook, reuniones, eventos, y casi siempre uno sabe lo que al otro le falta y el otro sabe lo que a vos te falta y es lo mejor para los canjes. Lo importante es participar, los amigos de siempre, canjes, salidas, charlas, sin enemistades.

¿Qué es una cacería y que sentís vos?

Una cacería es cuando una persona va a "pasear" y de repente en una feria o calle encuentra un local que tiene cosas de videojuegos que ya no vende, que son cosas que no se consiguen o cuestan una fortuna, entrás, pedís un precio, te tiran uno increíble y compraste todo; después lo divulgás y ponés "esta fue mi cacería".

¿Alguna muy breve que quieras contar?

Hay varias, pero una fue en 2015, en un videoclub de Hurlingham, ahí conseguí mi primera Sega Saturn, sellados de Super Nintendo, etc.

¿Hay alguna anécdota que quieras contar?

Mi primera Family Game: cuando yo era pibito éramos muy humildes, un amigo tenía un Family y yo quise tener el mío; con 11 años me fui a juntar latitas, cables, etc. Arranqué a la mañana y a las 5 de la tarde hice 18 pesos, con eso me compré mi primera Family. Mis viejos no me la podían comprar, fui y la compré yo.

¿Qué consejo le darías a alguien que quiere empezar a jugar/coleccionar?

Que juegue ahora, que se está a tiempo, que las cosas se vuelven escasas. Salgan a la calle, entren a Facebook, que esto es una moda viva, que es pasión.

"LO QUE NUNCA VENDERÍA ES EL BATMAN RETURNS, BATMAN Y FLASH DE FAMILY Y EL POWER DRIVE DE GENESIS"

LA SEGA PICO (1993) ES UNA DE LAS PIEZAS MÁS INFRECUENTES EN LA COLECCIÓN DE SEBA. UNA DE LAS RARAS DE SEGA, LA PICO ES UNA CONSOLA PENSADA PARA NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS QUE, TÉCNICAMENTE, NO TUVO DISTRIBUCIÓN POR ESTAS PAMPAS.

HARD
OK: CHECK





PORQUE ANTES NO ERA SIMPLEMENTE METER UNA PENTIUM 3 CON MAME ADENTRO DE UN MUEBLE.

.TXT LEO VACCANI



READY.

■ **EN JULIO DE 1988, CAPCOM LAN**zaba su sistema más popular, aquel donde se aplicaría la placa Jamma de uno de los videojuegos más importantes y emblemáticos de la historia: el *Street Fighter II.*

Hasta ese momento, cada juego era una placa individual que debía conectarse a la interfaz del Arcade, pero el CPS-1 (Capcom Play System 1) revolucionaría el mercado siendo una placa madre con slots, a donde se conectaría la plaqueta del juego.

De esta manera podrían concentrarse solo en la realización del juego teniendo resuelta la cuestión del hardware: tengamos en cuenta que, anteriormente, el trabajo que se estaba realizando era casi como crear una nueva consola para cada juego.

Fueron treinta y dos los títulos lanzados para aquella desde su salida hasta el año 1995. Ninguno de ellos fue un fracaso. De hecho, son algunos de los juegos más buscados por los nostálgicos: *Captain Commando*, *Final Fight*, *Cadillacs and Dinosaurs* y, por supuesto, los tres *Street Fighter II* (*World Warrior*, *Champion Edition* e *Hyper Fighting*).

El fierrerío, lo técnico

En cuanto a especificaciones técnicas, la CPS-1 contaba con los tan conocidos como geniales procesadores Motorola 68000 y Zilog z80.

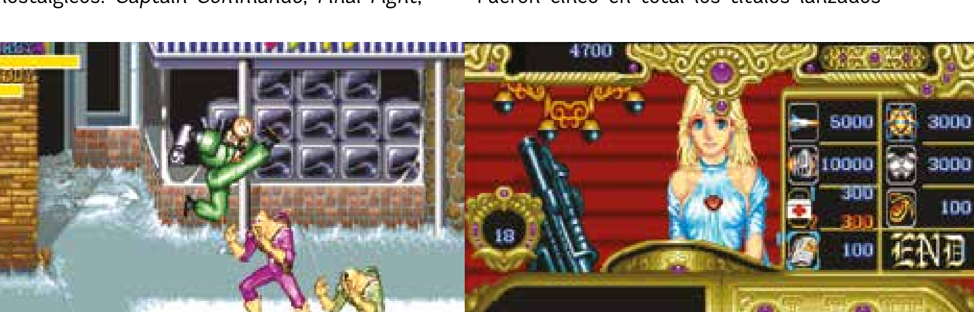
Los gráficos con su resolución en ráster de 384 × 224 píxeles y 16 bit llegaban a mostrar 4096 colores simultáneos.

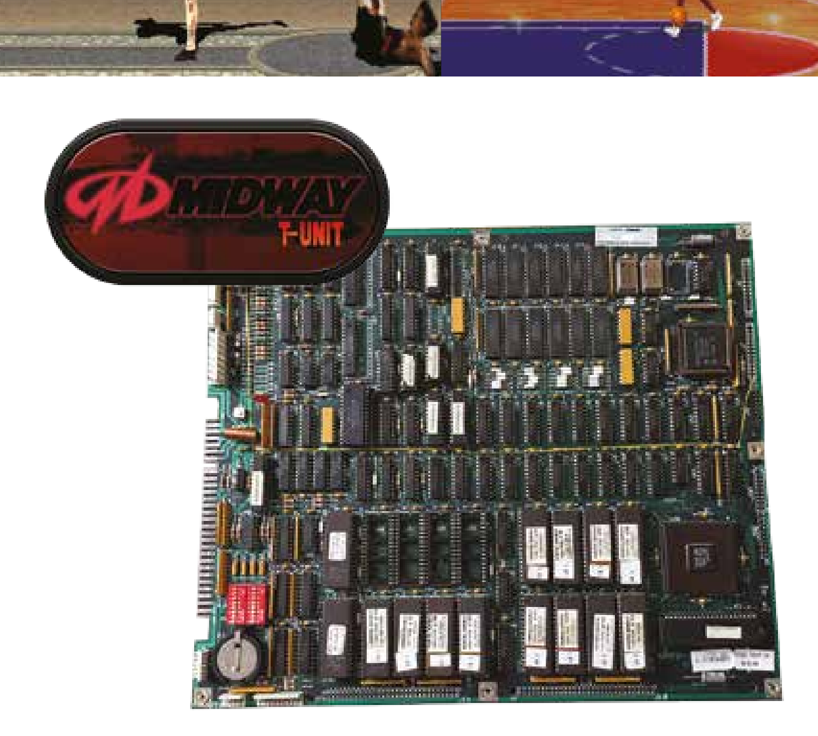
El chip de sonido integrado fue el Yamaha YM2151 de ocho canales, utilizado en varios arcades de las compañías más exitosas de la época.

Fue el encargado de procesar uno de los sonidos más populares e icónicos de la historia de los videojuegos: el hadouken.

Por su parte, el sistema de hardware sobre el que corrían los dos primeros *Mortal Kombat* se llamó T Unit. Fue el sucesor del Y Unit, que tuvo juegos como el increíble *Terminator 2: The Arcade Game.*

Fueron cinco en total los títulos lanzados







para el sistema T Unit desde su salida en el 91 hasta el 94, cuando sería reemplazado por el V Unit. Uno de ellos, el *Judge Dredd*, jamás fue finalizado pero se puede emular fácilmente a pesar de estar incompleto.

Los otros juegos fueron el *NBA Jam* y *NBA Tournament Edition*, en el cual se podían destrabar personajes del *Mortal Kombat* en la pantalla de ingreso de iniciales del jugador (*ver página 24*).

Su CPU era un magnífico invento de la empresa Texas Instruments, uno de los únicos de la época en lograr alcanzar los 32 bits. Su nombre es TMS34010 y, además de estar presente en varios juegos de Midway, también lo hizo en unos pocos de Atari y en el *F-15 Strike Eagle* de Microprose

MIENTRAS TANTO, ADENTRO

Los arcades convencionales, en el interior de su mueble, contienen una maraña de cables que vienen tanto de los botones y palancas como del parlante, el monitor y el monedero.
Los cables terminan soldados en los pines del conector Jamma, que, en la parte contraria, es un simple slot como el de cualquier consola con sistema de cartuchos o en los que se conectan las memorias RAM y plaquetas en los mothers de PC.

En cuanto a su sonido, que era impactante para la época, debemos decir, para nuestra sorpresa, que utilizaba el mismo chip que el CPS-1, el YM2151, pero con la ayuda de un CPU adicional de la empresa Motorola: el M6809 a 2 MHz.

Lo que nos tocó ver

Tanto los muebles de arcade (cabinets) de *SF* como los de *MK* eran los convencionales: se acostumbraba reemplazar juegos utilizando los mismos cabinets cambiando, además de las placas Jamma, los carteles superiores y aquellos que rodeaban la pantalla con algún arte del juego que, en el caso de los de lucha, por lo general traían los movimientos especiales de sus personajes.

Un dato peculiar se encuentra en el manual de instrucciones que venía con la T Unit del *Mortal Kombat,* en el cual se listan las instrucciones para armar el arcade en cuestión con el cabinet de *Street Fighter II.* El primer punto comienza diciendo: "Remover las viejas calcomanías y láminas. Limpiar los restos de pegamento y repintar de color negro semibrillante. Dejar secar...". Resulta bastante gracioso que Midway tuviera en cuenta esto, ¡y encima lo dejara dicho en los manuales de instalación! Quizás, no lo sabemos, nos hemos tirado unas cuantas fatalities en botoneras llenas de hadouken.

ALGUNAS DE LAS PANTALLAS MÁS RECORDADAS

.JUEGO **FINAL FIGHT**
.PLATAFORMA **ARCADE**

TIME
17

CONTINUE 0



CREDIT =1

NIN 20000

PUSH START

©CAPCOM CO.,LTD.

PRESS START BUTTON

LA MALDAD NO TIENE CABEZA,
UN DRAGÓN OFRECE LA VIDA,
VIVE EL CÓDIGO DE JUSTICIA.

.TXT DIEGO MAIDANA



Compañía_TECHNOS
Año de lanzamiento_1987
Diseñador_ YOSHIHISA KISHIMOTO
Plataforma_ARCADE

READY.

EN EL AÑO 1987 SALIÓ para arcade un videojuego que definiría el género beat 'em up. Estoy hablando de *Double Dragon*, un juego con, quizás, la historia más simple mejor contada.

Mientras nuestros héroes Billy y Jimmy Lee están en el taller, el líder de la banda Black Warriors, llamado Willy (nada que ver con el científico loco de *Megaman*), golpea a su novia y la secuestra. De ahí en adelante son puras piñas, cuchillos, bates de baseball, dinamita y la mejor música posible.

El creador del juego, Yoshihisa Kishimoto, se influenció mucho en las películas de Bruce Lee y de otras como *Mad Max*, que eran muy populares en Japón en los 80, para crear *Double Dragon*.

El juego logró tener un éxito increíble, tanto que tuvo dos secuelas para arcade, una serie animada, un cómic, una película (que, sin duda alguna, es una de las peores películas basadas en videojuegos) y una incontable cantidad de ports en otras consolas, como Family Game, Sega Genesis, Atari, Master System, Game Boy, Game Boy Advance y muchas más.

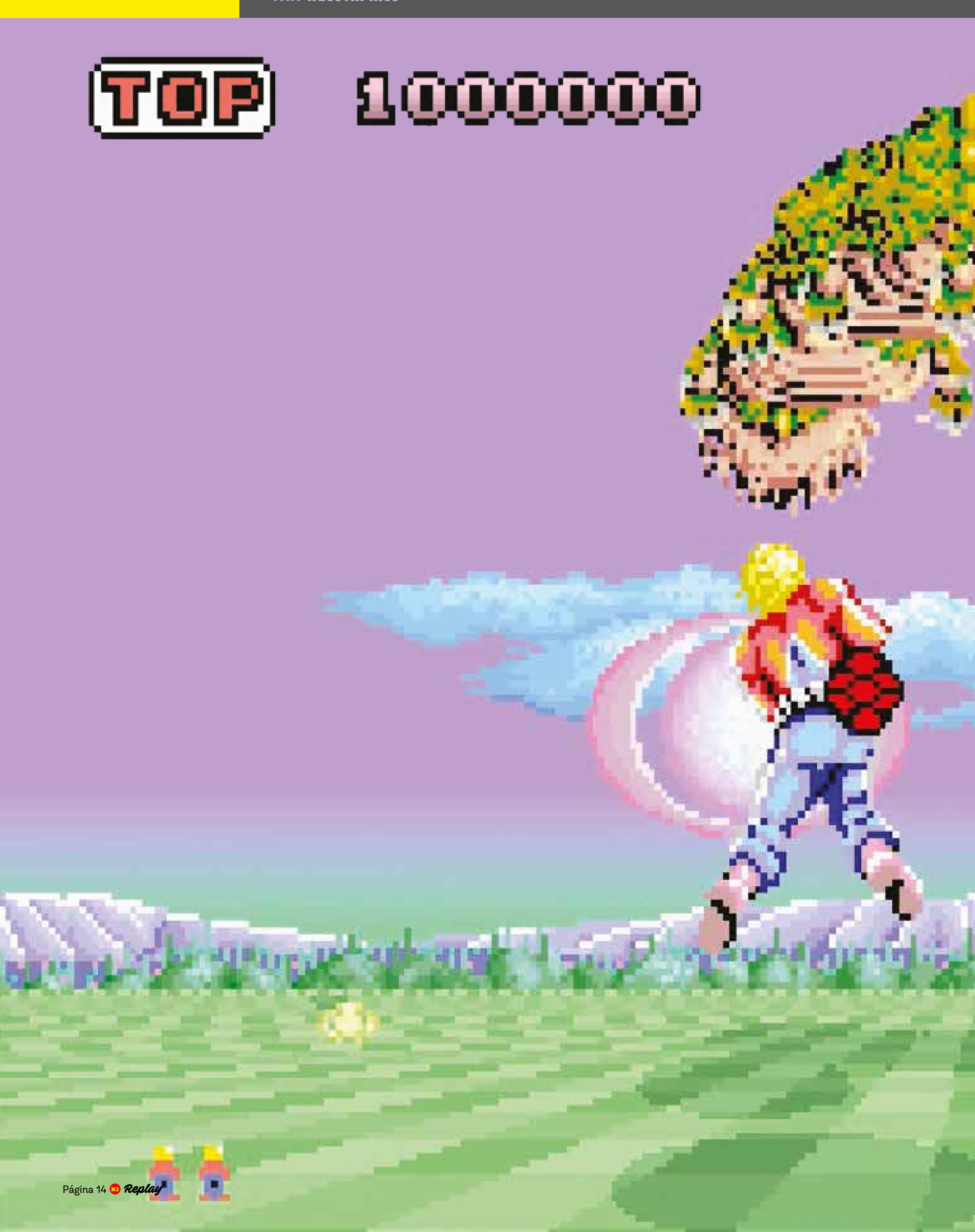
Pero algo que siempre me llamó la atención en la versión de arcade era el final. Si jugabas solo y vencías al último enemigo, rescatabas a la chica y todos felices, pero si jugabas de a dos, luego de haber terminado todos esos niveles (derrotado a todos esos matones y golpeado a todos los miembros de los Black Warriors), se daba la incómoda situación de tener que pelear con tu hermano en un duelo a muerte para quedarte con la chica. Un giro un poco "extraño" en la historia. Supongo que ese pixelado trasero pudo más que la amistad de los hermanos (¿podrían haberle preguntado a ella con cuál quería quedarse?).

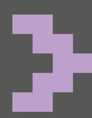
Sin lugar a dudas, *Double Dragon* es un gran juego y si no tuvieron oportunidad de jugarlo en una consola clásica, pueden probar su versión para PSN, Xbox Live o PC, llamada *Double Dragon Neon*.

Space Harrier

Compañía_SEGA-AM2
Año de lanzamiento_1985
Diseñador_YU SUZUKI
Plataforma_ARCADE

.TXT AGUSTÍN RÍOS





Space Harrier originalmente iba a ser un juego militar realista de control de un avión de combate, pero limitaciones técnicas y de memoria provocaron que Yu Suzuki rediseñara el juego para convertirlo en un mundo de fantasía con un personaje humano.

Hay 3 versiones del arcade: el arcade simple, una versión con asientos incluidos y la más emblemática, una versión de lujo con cabina rotatoria montada en un sistema hidráulico que se movía acorde con el joystick.

Hubo una gran cantidad de ports en todas las consolas de Sega (excepto SG-1000 y Genesis), Famicom y PC Engine. Pero si querés disfrutar el arcade en casa, las mejores versiones son de: Sega 32x, Saturn y PS2 (la cual trae prácticamente todas las versiones).

SELECT VERSION

"YO, HORACIO ACCAVALLO: GRACIAS POR EL HOMENAJE A TODOS LOS BOXEADORES CAMPEONES DEL MUNDO. NO ME BAJES LOS BRAZOS, PENDEJO. ¡VAMOS TODAVÍA!".

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN



READY.

FLOAT LIKE A BUTTERFLY, sting like a bee: *Punch-Out!!*

En los albores de 1983, la industria de los videojuegos sufría su primera –y hasta ahora única– crisis económica, que desbandaría a Atari del monopolio en las consolas hogareñas. Este gran colapso fue un duro golpe para la industria, pero gracias a ello nuevos participantes se adentraron y patearon el tablero: Sega y Nintendo desembarcaban ese mismo año con sus primeras maquinitas. Pero fue también 1983 el año en que la gran N lanzaba en el Imperio del Sol Naciente el arcade que hoy nos convoca, el maravilloso e innovador *Punch-Out!!*

Esta increíble máquina de Nintendo aparecería recién en el 84 en Norteamérica, y de ahí se iría esparciendo por el resto del globo. En algún momento de esa década, el arcade llegó a nuestro país, e inmensa sorpresa era llegar a los fichines del barrio y ver una máquina que tenía dos pantallas, algo que, al menos por estos lados, no era tan común. Tampoco era eso lo más importante sino más bien su increíble jugabilidad y, por supuesto el género que trataba: ¡un juego de boxeo donde llenábamos de guantazos a hilarantes y absurdos contrincantes! Eso y la realidad virtual, allá por la época en que salió *Punch Out!!*, eran la misma cosa.

No había otro juego parecido y eso, sumado al excelente trabajo hecho por Nintendo, lo transformó en un éxito brutal. Todos querían pararse frente a la máquina, ser esa figura verde y reventar a golpes a los pusilánimes que se cruzaban con nuestros puños de hierro. Pero, además de las trompadas, había otra cosa sublime en *Punch-Out!!*: su asombroso apartado sonoro. Tan impresionante era que tenía voces digitales sampleadas: uno no podía olvidarse las frases, porque *estaban vivas*. Todo esto fue diseñado por Koji Konda. Fue el primero de muchos juegos para el nipón, el inicio de una carrera meteórica que se consagraría con la composición de la música y efectos de los *Super Mario Bros.* y *The Legend of Zelda.*

NEW CHALLENGE!

You got it, kid!

El salto a las consolas fue brutal y, en el año 87, Nintendo of America sacó para la NES *el Mike Tyson's Punch-Out!!*, aprovechando el éxito que el boxeador estaba teniendo en los rings de todo el mundo. La versión nipona –*Punch Out!! Gold Edition*– no contaba con Tyson, pero los ejecutivos de Nintendo de America vieron su oportunidad... ¡y la aprovecharon! Cuenta la leyenda que Tyson recibió 50 mil dólares durante tres años... Teniendo en cuenta que el juego vendió más de 2 millones de copias en el mundo, diremos que le dieron un mísero vuelto.

La conversión le hizo muy bien. Las limitaciones



NI LA MARSELLESA LO SALVA. El flaquito francés Glass Joe es el primer rival en nuestro camino hacia la gloria.

Y PEGUE, CHIQUITO MAC, PEGUE. El turco Bald Bull es un clásico oponente y no podía no estar presente en la versión de la NES.

NUNCA SABREMOS SI ESO QUE VUELA DE LA BOCA DE BALD BULL ES UN PROTECTOR BUCAL O SU LENGUA.

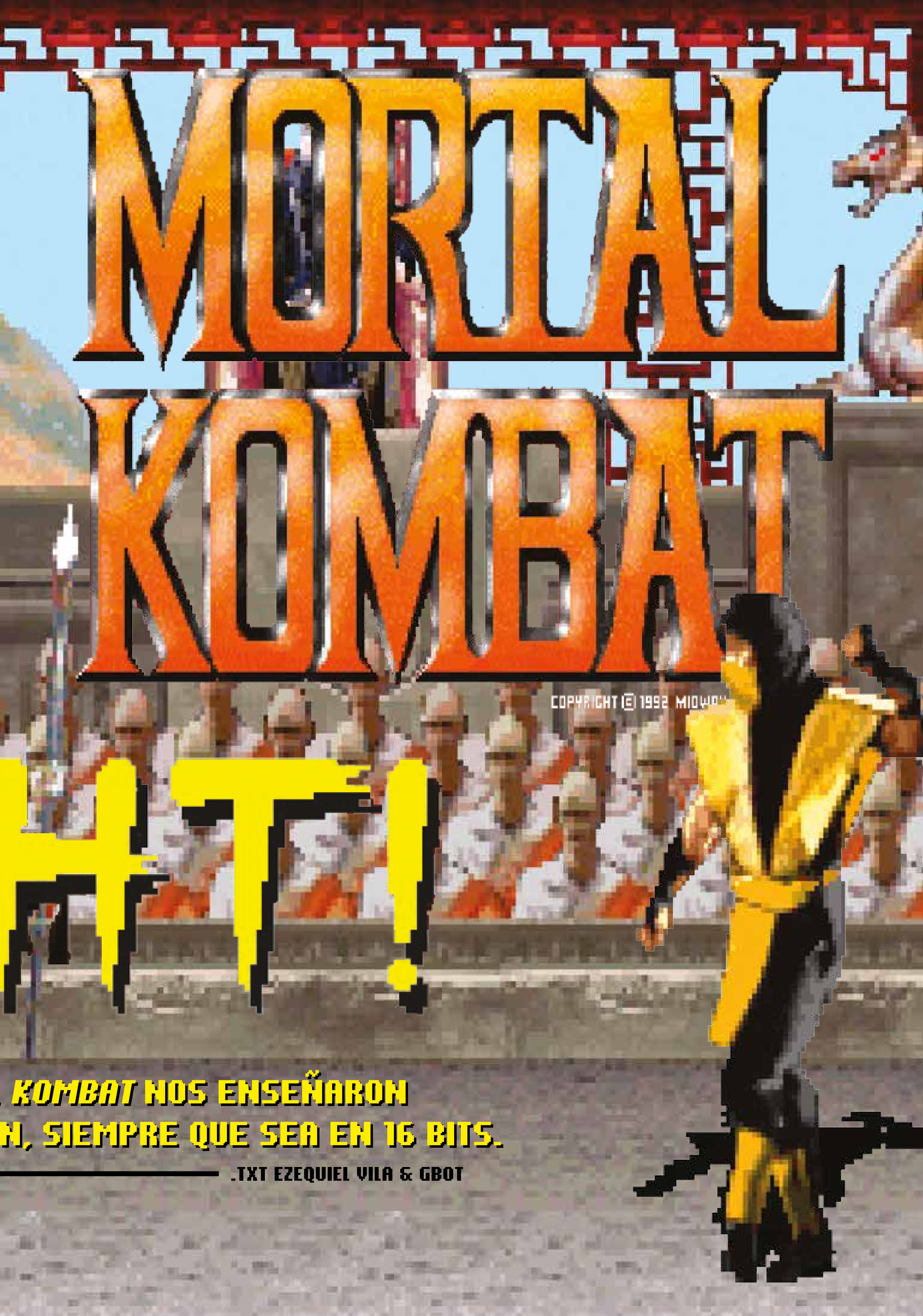
de hardware fueron muy bien subsanadas con un apartado sonoro increíble, jugabilidad única y el plus de contar con personajes ya hartamente conocidos... ¡y ni hablar de la presencia de Mike Tyson! ¿Qué niño no quería encarnar al anónimo Little Mac y dejar KO al inmenso boxeador negro, que era la estrella máxima de los rings en aquel entonces?

Keep it up, Mac! Keep it up!

Diez años después de salir el primer *Punch-Out!!* aparecía para la SNES el *Super Punch-Out!!* para aquellos dichosos niños que habían podido conseguir tener esa consola. Nintendo aprovechó la potencia de su máquina para lograr la transición que no pudieron por las limitaciones de hardware de la NES. El resultado fue un título increíble, hermoso, muy difícil y que, a nuestro entender, serviría de cierre para una de las sagas de boxeo más icónicas de la industria. Claro, también está la última versión de Wii, pero ¿cuenta cómo cierre? Yo diría que no.




STREET FIGHTER II
The World Warrior
©CAPCOM CO.,LTD.
FIG
STREET FIGHTER Y MORTAL
QUE IRSE A LAS MANOS ESTÁ BIE



KOMBAT NOS ENSEÑARON
N, SIEMPRE QUE SEA EN 16 BITS.

.TXT EZEQUIEL VILA & GBOT

PIÑAS VAN, PIÑAS VIENEN

Round 1: Begin!

A principios de los 80, los arcades (o fichines, para los amigos) eran una bomba, un festival de luces y música estridente que a veces duraban hasta la madrugada. En ese entonces, los juegos de moda eran el *Pac-man* y el *Galaga*. La gente se agolpaba detrás de quien estuviera jugando, sorprendida de cómo esquivaba balas y fantasmas. Todos estaban unidos por una misma ilusión: ganarle a la máquina.

¡Imagínense entonces cómo cambió el panorama cuando apareció en 1984 el *Karate Champ* (Data East), el primer juego de arcade donde un jugador podía enfrentarse a otro jugador! El público se transformó en el del Coliseo romano, viendo una lucha por la supervivencia. La pelea se convirtió en una partida de ajedrez, en la que los jugadores pasaban varios segundos esquivando e intentando leer los movimientos del rival, porque todo se resolvía en un golpe.

El problema del *Karate Champ* era el control, y eso fue lo que condenó al port que hubo del juego para NES: el jugador tenía que manejar dos palancas a la vez para hacer los movimientos. No es muy difícil acostumbrarse, pero hay que tener en cuenta que cada partida era bastante rápida y que las fichas no crecen en los árboles. A pesar de su carácter renovador, el juego no generó un fuerte impacto cultural.

Pero tres años más tarde saldría en arcades el videojuego que sentaría las bases del género de pelea: el *Street Fighter*. Esta primera versión demostró cómo Capcom había estudiado el *Karate Champ* y el *Yie Ar Kung Fu* (1985, Konami): el *Street Fighter* contaba con varios personajes de diferentes nacionalidades, con estilos de pelea característicos (cada uno con movimientos especiales), controlados con una palanca y botones de golpe. Lamentablemente, era un juego lento y al que le faltaba ser pulido para romperla, cosa que Capcom logró en 1991, con la salida del *Street Fighter 2*. Y ahí sí que estalló: gritos, insultos, peleas que se daban vuelta para sorpresa de todos. Los juegos de pelea dieron un aire nuevo a los arcades. Todos jugaban al *Street Fighter 2* al año siguiente de su salida, pero la máquina empezaba a tener cada vez menos espectadores. En palabras de Capcom, "here comes a new challenger": había aparecido en escena el *Mortal Kombat*. El público se dividió entre los dos videojuegos, en una rivalidad que incluso al día de hoy sigue vigente.

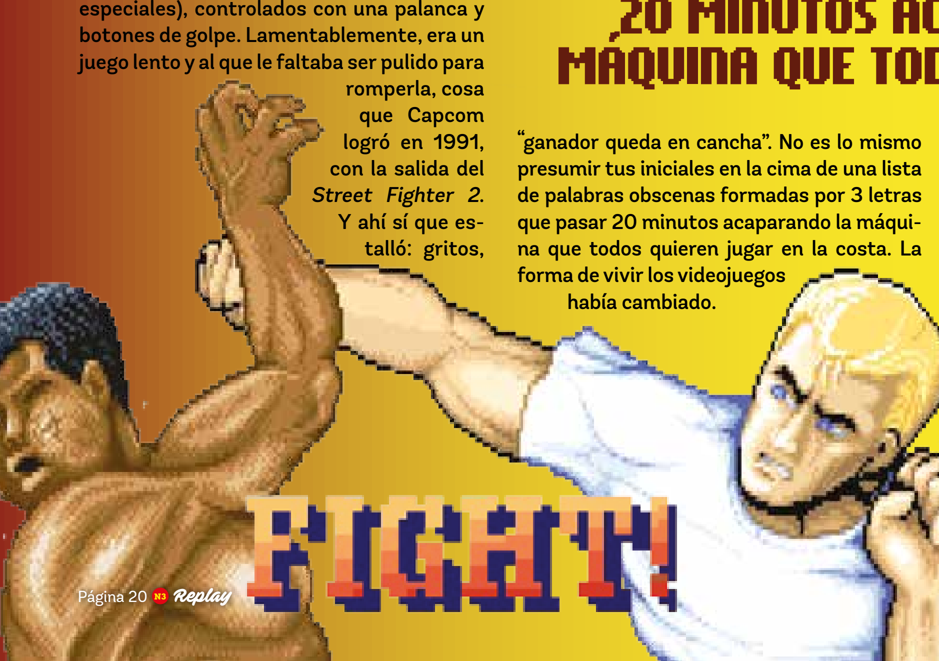
En alguna medida la competencia ya ocurría con otros juegos para ver quién llegaba al Hi-Score, pero esta nueva dinámica de los juegos de pelea rompió todos los esquemas. De repente quedaba muy claro quién era el más capo del fichín según una lógica que podemos buscar en una máxima del metegol: "ganador queda en cancha". No es lo mismo presumir tus iniciales en la cima de una lista de palabras obscenas formadas por 3 letras que pasar 20 minutos acaparando la máquina que todos quieren jugar en la costa. La forma de vivir los videojuegos había cambiado.

> **"NO ES LO MISMO PRESUMIR TUS INICIALES EN LA CIMA DE UNA LISTA DE PALABRAS OBSCENAS FORMADAS POR 3 LETRAS QUE PASAR 20 MINUTOS ACAPARANDO LA MÁQUINA QUE TODOS QUIEREN".**

Round 2: Fight!

El *SF2* fue el primer videojuego en introducir al género movimientos especiales ejecutables a partir de una combinación de direccionales y un botón: abajo, diagonal abajo-adelante, adelante y golpe hace el hadouken, como todos sabemos. La palanca cuenta con ocho direcciones, incluyendo las diagonales, por lo que el movimiento de la mano debe ser fluido en la mayoría de los movimientos. El *Mortal Kombat*, en cambio, no considera las diagonales como parte del movimiento: el freeze de Sub-Zero es atrás, abajo, adelante, golpe bajo.

Si bien con una palanca no se nota la diferencia de las diagonales, es algo que vamos a sentir bastante si jugamos con un control que no detecte bien esas direcciones: el *SF2* va a ser muy difícil de jugar, mientras que





con el *MK* no vamos a tener problemas. Este era el caso de muchos de los controles réplica que circularon por el país en los 90, en los cuales no podías hacer medio círculo para atrás ni con un compás.

Ya que hablamos de controles, en el caso del *SF2* cabe destacar la adaptación de SNES por sobre la de Sega, ya que usa todos los botones para realizar los golpes (incluyendo L y R). En el momento en que salió el *SF2*, Sega no contaba con el control de seis botones, por lo cual los programadores tuvieron que improvisar con los tres botones disponibles: el de Start funcionaba como interruptor de golpes y patadas. Un espanto. Gracias a Dios, el control de seis botones salió el año siguiente de la salida del *SF2*, en gran parte gracias a su influencia.

Al programar los movimientos especiales, el equipo de Capcom encontró un obstáculo: el juego requería que los comandos ingresados fueran muy precisos, lo que hacía que fuera muy difícil marcarlos. Para evitar este problema, los programadores configuraron el juego de manera tal que fuera más amplio el tiempo que se requería para marcar los comandos. Esto tuvo un efecto inesperado, el cual marcaría para siempre la historia de los videojuegos: al ser más largo el tiempo en que podían marcarse los ataques, los jugadores podían combinar ataques y golpear seguido al rival sin que este pudiera defenderse. Así nació el sistema de combos que tanto conocemos y amamos. Por otro lado, ya que los ataques podían marcarse durante más tiempo, los jugadores no tardaron en descubrir que podían marcar los ataques especiales DURANTE la animación de un golpe, cancelando el primero para ejecutar el segundo, lo que dio origen a los cancels, una mecánica de juego que separaría por primera vez a aquellos que jugaban bien de aquellos que conocían el juego de pies a cabeza. Lo más curioso del caso es que el equipo de Capcom sabía de la existencia de los cancels en el *SF2*, pero decidió dejarlos suponiendo que nadie les encontraría un uso útil ya que eran muy difíciles de marcar.

Eventualmente, Capcom incorporó en la versión *SF2: The New Challengers* un contador de combos que aparecía cada vez que se ejecutaba uno, donde se indicaba cuántos golpes se habían conectado y cuántos puntos te daba dicho combo.

Hoy en día los cancels son un elemento importantísimo a nivel competitivo, sea el juego que sea. Esos frames, esas centésimas de segundo que se ahorran con un cancel, pueden ser lo que determine el resultado de una pelea.

Round 3: Fight!!

Cuando empezó 1992, Ed Boon y John Tobias tenían muy poca experiencia en el mundo de los videojuegos. Tres años antes Boon había entrado en Williams (luego Williams/Midway) para ser programador de luces y sonidos de pinballs, y Tobias era un artista gráfico que había ilustrado algunos cómics de los Cazafantasmas. Desde hacía poco más de un año ambos daban vueltas por algunos proyectos de la empresa como *Smash Tv* (1990) y *High Impact Football* (1990). Por sus buenos resultados y con algún lugar en la agenda de desarrollo, Midway les ofreció desarrollar un juego juntos, siempre que pudieran hacerlo en poco tiempo. Así fue como un equipo de 4 personas (se sumaron Dan Forbes para la música y John Vogel para hacer los fondos) en 8 meses sacó a la calle uno de los juegos más emblemáticos de la era de los arcades.

El concepto detrás del juego era muy sencillo: aprovechar la aceptación que el *SF2* había logrado para explotar la digitalización gráfica en sprites grandes. Williams ya venía utilizando la técnica de fotografiar actores ►►

NO TAN RANDOM SELECT

Los hermanos Carlos y Daniel Pesina fueron dos de los modelos para el *MK* original: Carlos fue Raiden y Daniel hizo de Johnny Cage y los ninjas. Mientras el *MKII* se estaba terminando y el *MK* llegaba a las consolas hogareñas, muchos de los actores empezaban a opinar que no estaban siendo muy bien pagados. En plena disputa con Midway, los Pesina se fueron a modelar para dos juegos de pelea "parecidos" a *MK: Tattoo Assassins* (Data East, cancelado) y *The Realm Fighters* (High Voltage, 1995). Esto mucho no le gustó a Midway. Carlos eventualmente arregló con la empresa y volvió para convertirse en un empleado full-time. En cambio, Daniel litigó contra Midway, Sega y Nintendo por el uso de sus derechos de imagen sin permiso para los ports de consolas. Daniel Pesina perdió, pero se dio el gusto de mojarles la oreja y posar como Johnny Cage para las publicidades de otro juego, el *BloodStorm* (Strata, 1994). ¿Alguna vez te habías preguntado por qué Raiden y Johnny Cage no están en el *MK3*?

y digitalizarlos, pero el hecho de tener solo dos personajes en pantalla permitía que los gráficos fueran mucho más detallados. La leyenda dice que inicialmente los cocreadores quisieron que el juego fuera protagonizado por Van Damme (que, paradójicamente terminaría encarnando a Guile

NADA DICE "GANÉ" TAN ELOCUENTEMENTE COMO HACER QUE TU PERSONAJE LE ARRANQUE LA CABEZA Y LA ESPINA DORSAL AL OTRO.

en la película de *SF*), pero por un problema de licencias no se pudo llegar a un acuerdo; así que Tobias llamó a algunos amigos que hacían artes marciales y, varios artículos de cotillón mediante, comenzaron las 60-80 horas de filmación que necesitaron para captar todos los movimientos que iban a utilizar en las peleas.

El hiperrealismo conseguido mediante esta técnica llevada a gran escala rompió absolutamente los esquemas de la época. La potencia de ver a personas "de carne y hueso" y no ilustraciones abrió una nueva perspectiva en la represen-



CHOOSE YOUR DESTINY

SF2 es el primer juego de la saga *Street Fighter* donde se puede elegir entre varios personajes. Cada uno de estos viene de un país diferente. ¿El rubio militar? Y, es yanqui. ¿Una mujer que hace artes marciales? Y, es china. El indio que tira fuego con elefantes de fondo, el peleador de sumo, la bestia verde del Amazonas. *SF2* es Japón introduciéndose a los demás países, a partir de la visión que tienen los japoneses del mundo. En sentido inverso, *MK* hace un retrato completo de las fantasías americanas sobre Asia; desde sus escenarios hasta sus personajes, respeta una larga tradición de Occidente diciéndole a Oriente lo que debe limitarse a ser: la tiranía, la sensualidad, el misticismo.

A pesar de contar con relativamente pocos personajes, *Mortal Kombat* generó historias atractivas para los contendientes del torneo. Ninjas asesinos, una agente del gobierno yanqui, un monje shaolín, una estrella de cine, un mafioso con cara de chapa y un dios del trueno (no, ni Thor, ni Zeus, ni Quetzalcoatl). De las historias originales, la que más resonó en su momento (y aún resuena) fue la enemistad mortal entre Scorpion y Sub-Zero; aunque el final de Scorpion gira en torno a su venganza, el final del ninja de Lin Kuei ni siquiera menciona a su contraparte amarillo...

En *SF2*, si bien se cuenta la historia de un torneo, se le dedica tiempo a la historia de cada personaje, algo que se muestra una vez vencidos todos los rivales: Ryu parte en búsqueda de nuevos rivales, Ken se casa, Zangief es felicitado por el presidente Gorbachev (NO Gorbachov, ¿eh?), quien le dice que demostró el poderío de los soviéticos, y se ponen a bailar.

1P

MATURE 17+
M
ESRB

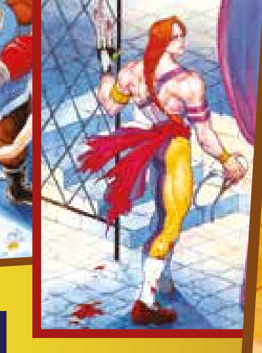
The World Warrior



"¿QUIÉN ESTÁ EN PRIMERA!?"

En la versión japonesa, M. Bison es Vega, Vega es Balrog y Balrog es Mike Bison. Para evitar problemas legales, Capcom decidió cambiar el nombre del boxeador, que no casualmente suena similar a "Mike Tyson". Y ya que estaban cambiando los nombres, le pusieron Vega a Balrog porque creían que sonaba más español. Así el Boss del juego heredó el nombre del boxeador, y la M fue interpretada como "Mayor", por su rango.
A todo esto, el general de Shadaloo es extremadamente parecido a un personaje de la película animada japonesa *Teito Monogatari* (*Doomed Megalopolis* en Estados Unidos), estrenada en 1991. Y hay quienes ven en Vega cierto parecido con Afrodita de Piscis, de *Los caballeros del Zodíaco*. Eso sí que es tener problemas de personalidad.







tación del movimiento y el cuerpo humano en la pantalla. Pero esa fue solo la mitad de la fórmula del éxito del *MK*. Sin dudas, lo que terminó de catapultar el juego fue la exageradísima representación de la violencia: sangre, huesos, mutilaciones, empalamiento... Boon y Tobias no se privaron de nada. El modelo para el juego lo podemos encontrar en el cine japonés de artes marciales (del que Boon y, sobre todo, Tobias eran grandes fanáticos). *MK*, de hecho, tiene obvias referencias (por no decir choreos) a *Enter the Dragon* (1973): hombre malvado organiza torneo de artes marciales en una isla donde participan luchadores variopintos. Pero lo que resultó novedoso fue el nivel de violencia explícita.

Esta esencia se ve reflejada en uno de los componentes más icónicos del juego: la fatality. Nada dice "gané" tan elocuentemente como hacer que tu personaje le arranque la cabeza y la espina dorsal al otro. La síntesis entre humillación y desmesura resultó cautivante. Las fatalities eran innecesariamente despiadadas, paródicamente brutales y TENÍAN TODO EL METAL. Lo gore (o podríamos decir sencillamente "lo grotesco") llegaba al mundo de los videojuegos para quedarse.

STREET FIGHTER SUPER DUPER ULTRA MEGA... 2

La primera versión del *SF2* es excelente, pero eso no significa que sea perfecta. De hecho, es conocida por tener bugs (varios de ellos relacionados con movimientos de Guile). Es por eso que Capcom hizo lo que se hacía cuando no se podía sacar parches: hacer una nueva versión. Así fue como llegaron a haber OCHO versiones del mismo juego, que, dicho sea de paso, siguen saliendo hoy en día: el *Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers* fue anunciado hace poco para la Nintendo Switch.

Pero no a todos les pareció tan divertido: el juego estuvo a punto de ser prohibido en Estados Unidos. La controversia se desató un año después del estreno del arcade, cuando Acclaim porteó la primera versión para Sega Genesis. *MK* y otros títulos fueron objeto de debate en el Congreso yanqui por su extrema violencia (¡alguien quiere pensar en los niños!) y hasta representantes de Nintendo disertaron en su contra. Finalmente, la tentativa no prosperó, pero el juego fue la principal razón para que se creara la ESRB (Entertainment Software Rating Board), la entidad que en Estados Unidos es responsable de evaluar los contenidos de los videojuegos y ponerles un rating según edad. Y Nintendo terminó porteando su polémica versión sin sangre para demostrar que siempre se le puede tomar la leche al gato un poco más.

Pero además del hiperrealismo violento, el juego fue efusivamente recibido por los jugadores gracias a sus secretos y misterios. En un mundo sin Internet, las fatalities fueron pensadas como una suerte de easter egg que los jugadores tenían que descubrir devanándose los sesos y probando combinación tras combinación. La adición a último momento de un personaje oculto (Reptile) perseguía la misma estrategia: que los jugadores volvieran al *MK* siempre esperando "algo más" y recompensar su dedicación al juego con revelaciones. La cantidad de mitos urbanos creados alrededor del *MK* responde a la capacidad que tuvieron Boon y Tobias de dejar cebado a todo el mundo. Ya habían corrido tanto la línea de lo posible que ¿por qué no creer que podía haber todavía más?

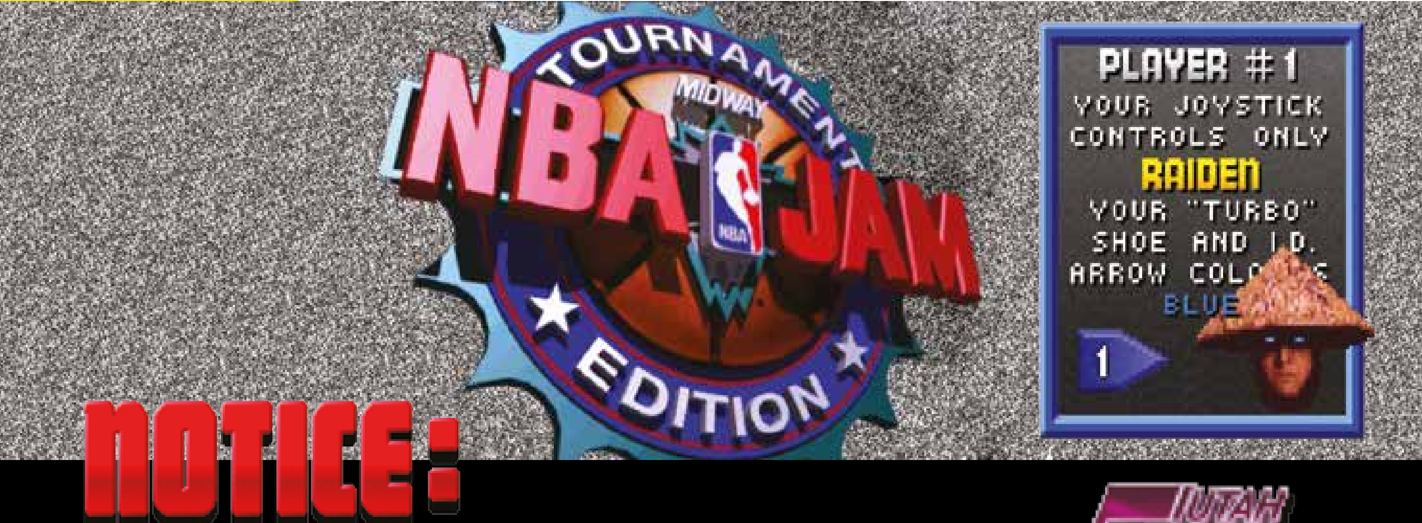


Finish him!

Mucho mejor que agarrarse a piñas, los juegos de pelea aparecieron como un género que explotó el costado competitivo del gaming y moldeó la forma en que la cultura popular se hizo eco de los videojuegos en una etapa en que su exposición era mucho más pública. Nacidos al fragor de la sociabilidad del salón de arcade y con estilos completamente distintos, *Street Fighter* y *Mortal Kombat* dejaron una marca imborrable en la historia de los videojuegos y de la cultura pop de los 90 en general. A poco más de 25 años de su lanzamiento siguen vivos en la memoria y en las pantallas. ¿Cuál de las dos franquicias es la mejor? Siéntense con un par de joysticks y resuélvanlo ustedes.

MEMORCADE: AYUDAMEMORIA VIDEOJUEGUIL

.JUEGO **NBA JAM TOURNAMENT EDITION**
.PLATAFORMA **ARCADE**
.TXT **GBOT**



NOTICE:

READY.

HABIENDO DEDICADO TODO este número a los juegos de pelea, no podíamos dejarlos de lado en esta sección. Por eso pusimos un juego de basket... ¡Esperen, no se vayan! ¡Les prometo que está relacionado!

El *NBA Jam* de Acclaim probablemente sea uno de los mejores juegos de basket que existen. Reducido a un dos contra dos, sprites grandes, con movimientos rápidos y exagerados, es de los juegos más divertidos que podemos jugar en equipo. Como si no alcanzara con eso, tiene una gran cantidad de trucos que hacen todavía más divertida la experiencia:

"Boomshaokhanlaka!"

Los personajes del *Mortal Kombat* deciden dejar de lado las piñas y la violencia para resolver todo en un partido de basket (como en *Escape from L.A.*). Para seleccionarlos hay que ingresar, en la pantalla de selección de iniciales y fecha de nacimiento, lo siguiente:

SCORPION: **SCO JUL 6**
SUB ZERO: **SUB DEC 5**
REPTILE: **RPT NOV 11**
RAIDEN: **RAD JUL 9**

"He's on fire!" (literalmente)

Que estén los personajes y nada más jueguen al basket sería poco. Por eso, por suerte tenemos un fatality mode escondido en el juego. Para habilitarlo tenemos que, dentro de la pantalla de selección de equipo, mantener arriba y presionar 20 veces el botón de pase.

Para ejecutar la fatality, hay que estar *on fire* y empujar a un rival. Este va a salir volando en llamas, soltando la pelota antes de caer.

Lo único malo de este modo es que solamente existe en las dos primeras versiones del juego, así que revisen bien qué versión están jugando antes de probarlo.



¡Equipazo!



ESO FUE TODO POR ESTA VEZ. SI SON FANÁTICOS DEL *NBA JAM* CLÁSICO, ESTÉN ATENTOS AL PRÓXIMO NÚMERO DE *REPLAY*, QUE VA A TRAER NOVEDADES.



INVITAMOS A UN FANÁTICO DE LOS FICHINES Y LA MEMORABILIA RETRO A CONTESTAR UN MINIRREPO INSPIRADO EN VIDEOGAMES.

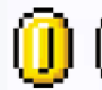
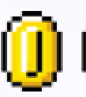
.TXT ANDREA CUKIER .PIC GENTILEZA CLEMENTE CANCELA



CLEMENTE CANCELA

PERIODISTA Y CONDUCTOR, CLEMENTE CANCELA DEBUTÓ EN LOS MEDIOS CON SUS NOTAS IRREVERENTES EN ***CQC***, PROGRAMA QUE TAMBIÉN CONDUJO DURANTE SU ÚLTIMA TEMPORADA EN LA TELE. ACTUALMENTE ESTÁ AL FRENTE DE ***GENTE SEXY***, QUE VA POR SU SÉPTIMA TEMPORADA AL AIRE DE LUNES A VIERNES DE 10 A 13 HS. EN **BLUE 100.7**

* "MI PLAYER 2 ES CUALQUIER AMIGO COPADO QUE TENGA GANAS DE SER EL OTRO DOUBLE DRAGON DE MI VIDA".



¿A QUÉ COSAS LES PONÉS FICHAS?

En este momento de mi vida le pongo fichas a viajar, a aprender a cocinar un poco más y a hacer algo de deporte.

¿QUIÉN ES EL PLAYER 2 DE TU VIDA?

Sin dudas, cualquier amigo copado que tenga ganas de ser el otro Double Dragon de mi vida.

SI TU ENERGÍA SE MIDIERA TIPO HEALTH BAR, ¿QUÉ COSAS LA LLENARÍAN CUANDO TE QUEDÁS EN ROJO?

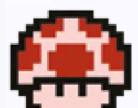
La buena música me carga de energía y también estar en contacto con los animales.





¿UNA ETAPA DE TU VIDA QUE HAYA TERMINADO?

Concretamente, siento que mi etapa como cronista en la tele ya está terminada y, si me pongo más filosófico, el cinismo. Ser cínico no va más en mi vida.



¿ALGO QUE TE HAYA HECHO CRECER?

Ciertos libros me hacen crecer. El último que me dejó un crecimiento personal fue *En defensa de los animales*. Lo escribió Matthieu Ricard, un monje tibetano que es francés y es considerado el hombre más feliz del mundo por científicos que analizaron su actividad cerebral.

CONTAME ALGÚN LOGRO EN TU VIDA QUE CUANDO PASÓ FUE COMO BAJAR LA BANDERITA DEL MARIO Y PASAR DE NIVEL.

Con *Gente sexy* en la radio siento que estoy en ese momento porque el programa estuvo creciendo muchísimo durante los últimos años, la pasamos muy bien con el equipo y ya estoy vestido de mapache con la colita lista y crecidito como para que el programa dé el salto final para pasar de nivel y rescatar a la princesa.

¿A QUÉ/QUIÉN/QUIÉNES LES GANASTE UNA BATALLA POR KO?

Ufffffff... Esto apela a sentimientos de venganza que no está bueno tener (risas), pero tuve una docente que alguna vez me dijo que no me iba a ir bien en esta profesión y que mejor me dedicara a otra cosa. Así que poder vivir de esto hoy se siente como un gran triunfo.

¿A DÓNDE TE GUSTARÍA ESCAPARTE?

Me gustaría irme a cualquier lugar que no conozca y que tenga algo de naturaleza. Cuando viajo busco que el destino me ofrezca un estilo de vida al que no esté acostumbrado. Siempre quise ir al Sudeste Asiático, conocer Japón, y también me queda pendiente recorrer la parte de la Patagonia que aún no conozco.



ANTES DE LOS E-READERS Y DE VIVIR EN UNA INTERACTIVIDAD PERMANENTE, ESTA COLECCIÓN NOS SUMERGIÓ EN SENSACIONES SIMILARES DE MANERA ANALÓGICA.

.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO

ELIGE TU PROPIA AVENTURA 4
¡TU ERES EL HEROE DE ESTA NOVELA!
ELIGE ENTRE 40 POSIBLES FINALES
AL SAHARA EN GLOBO
POR D.TERMAN • ILUSTRACIONES DE PAUL GRANGER
EDITORIAL ATLANTIDA

INTERACTIVIDAD TOUCH MADE IN 1984

Fueron y siguen siendo un hit: se vendieron mundialmente más de 250 millones de libros desde su lanzamiento en 1979, originalmente en los Estados Unidos. En Argentina los publica desde 1984 Editorial Atlántida. Actualmente, además de la serie clásica blanca (para chicos a partir de los 8 años) existe una edición de "color" destinada a chicos a partir de los 5 años. Información que solo puede sostener su importancia si mencionamos su estilo atrapante en segunda persona: de nosotros depende cómo armamos el cuento de acuerdo a las opciones que decidimos tomar a lo largo de la lectura. Esto los hizo únicos. Al punto que creó un nuevo género de escritura, los libros-juegos. Particularmente los difrutaba mucho en mis vacaciones en La Lucila del Mar, en donde me hice de títulos como *Las joyas perdidas de Nabooti*, *Tu nombre en clave es Jonás* o el que vemos de *Al Sahara en globo*. Esas tapas quedaron en nuestra retina para siempre, y volvieron en forma de homenaje hace poco gracias a los títulos de la serie *Stranger Things*, que usa la misma tipografía que los títulos de los libros. ¿Te había resultado familiar?

FOTO: GENTILEZA JUAN IGNACIO PAPALEO.

¡SUSCRIBITE!

LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Replay® N4

PRÓXIMO NÚMERO

SUPER MARIO 3

ABRIL 2017

revistareplay.com.ar









LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Replay®

N3

AÑO 1 · NÚMERO 3
FEBRERO 2017 · $50